

BAB III

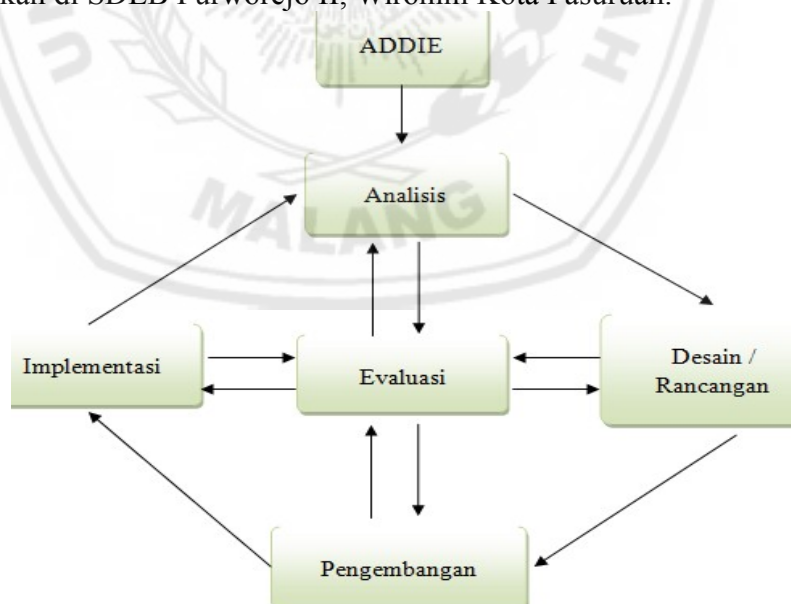
METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE. Berkenaan dengan pernyataan diatas, menurut Tegeh, dkk (Tegeh dalam Renika Arsinta, dkk, 2017:734) model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan yang berfungsi untuk membantu menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk pembelajaran (Sugiyono, 2015:407). Model penelitian ini memiliki langkah-langkah yang cukup praktis sehingga sangat cocok digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran video dongeng interaktif di SDLB Purworejo II, Wironini Kota Pasuruan.

Model penelitian yang telah dipilih oleh peneliti ini memiliki lima tahapan kegiatan, diantaranya yaitu tahap analisis, terdapat tiga hal penting yang harus dikuasai yaitu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan, kemudian bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan serta keadaan peserta didik yang menjadi objek dalam penelitian pengembangan, dan yang terakhir yaitu materi-materi pokok yang akan dikembangkan di SDLB Purworejo II, Wironini Kota Pasuruan.

Tahap desain atau perancangan, pada tahapan ini harus dibuat kerangka acuan sebagai berikut: untuk siapakah pembelajaran ini dirancang (peserta didik), kemampuan apa yang ingin dipelajari (kompetensi yang ingin dicapai), bagaimana materi dapat dibelajarkan (strategi pembelajaran), dan bagaimana menentukan pencapaian peserta didik (asesmen dan evaluasi). Sehubungan dengan kerangka acuan tersebut maka penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan fokus, tahap pengembangan, inti dari tahap ini yaitu kegiatan menjabarkan desain atau perancangan ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Maksudnya adalah melakukan penggabungan desain yang sudah dirancang pada tahapan perancangan dalam bentuk fisiknya, tahap implementasi yaitu hasil dari pengembangan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya pada kualitas pembelajaran yang termasuk di dalamnya yaitu keaktifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran yang dilakukan di SDLB Purworejo II, Wironini Kota Pasuruan.



Gambar 3.1 Tahapan Teori ADDIE

Sumber: Tegeh dalam Renika Arsinta, dkk (2017:734)

Prototype dalam tahap pengembangan akan dijalankan secara nyata dan langsung di tempat penelitian dilakukan, sehingga nantinya akan mencapai tujuan

yang diharapkan, tahap evaluasi, terdapat dua kegiatan evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan cara tes untuk mengetahui apakah tujuan khusus sudah tercapai atau belum. Tes ini bisa berupa wawancara, ujian tertulis maupun ujian lisan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui pengaruh program penelitian terhadap hasil pembelajaran dan kualitas pembelajaran secara luas. (Tegeh dalam Renika Arsinta, dkk, 2017:734).

Peneliti menggunakan model ini karena model ini memiliki langkah-langkah yang sangat praktis dan melakukan evaluasi pada akhir tahapnya secara keseluruhan. Model ADDIE juga sangat cocok digunakan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis multi media *Macromedia Flash* di SDLB Purworejo II, Wironini Kota Pasuruan.

Pengembangan menurut pernyataan yang dikemukakan oleh Sugiyono yaitu suatu metode penelitian yang tujuannya untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji bagaimanakah respon objek, bisa siswa atau guru terhadap produk yang telah dikembangkan tersebut dalam proses pembelajaran secara langsung. (Sugiyono, 2011:297).

Pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini yaitu pengembangan suatu produk media pembelajaran berbentuk video dongeng interaktif yang memuat unsur budaya dan kesenian Indonesia yang akan diterapkan pada siswa Tunagrahita ringan di SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Sebagaimana yang telah disebutkan pada poin sebelumnya bahwa model ini memiliki lima prosedur tahapan kegiatan, antara lain yaitu:

a. Tahap Analisis

Melalui tahapan analisis, maka akan diperoleh produk pembelajaran keadaan dan karakteristik peserta didik. Tahap ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Tujuan tahapan analisis adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata spesifikasi suatu tujuan pengembangan program atau biasa disebut dengan analisis kebutuhan di SDLB Purworejo II, Wironini Kota Pasuruan.

Tahapan analisis dapat dilakukan ketika peneliti mampu melakukan serangkaian analisis terkait kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan program pembelajaran yang baik. Menurut Martin, dkk analisis tersebut di antaranya analisis permasalahan pembelajaran (*instructional problem analysis*); analisis pebelajar (*audience analysis*); analisis tujuan (*goal analysis*); dan analisis setting pembelajaran (*instructional setting analysis*). (Martin, dkk, 2013:74).

Pada tahapan ini, perancang mengembangkan pemahaman yang berkaitan dengan kebutuhan terhadap program yang akan dikembangkan, lingkungan belajar, hambatan-hambatan yang terdapat di dalam program,

kompetensi dasar dan indikator pencapaian, serta butir penilaian yang akan digunakan untuk menentukan kriteria. Perancang mengidentifikasi ketrampilan dan kemampuan yang akan diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan, dan juga mengidentifikasi kemampuan awal sebelum mengikuti perkuliahan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tahap analisis melalui kegiatan wawancara dengan kepala sekolah SDLB Purworejo II di Wironini Kota Pasuruan dan guru kelas V SDLB tersebut, karena pada kelas V terdapat jumlah siswa Tunagrahita ringan yang paling banyak.

b. Desain/Perancangan

Tahap desain yang menjadi fokus pengembangan adalah upaya untuk menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi. Tujuannya adalah memperoleh spesifikasi desain produk pengembangan, sehingga produk pengembangan tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.


Langkah penting harus diperhatikan dalam proses desain sebuah program pembelajaran adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Pribadi pada tahap pendesainan, seorang peneliti harus menemukan jawaban terkait dengan: (a) kemampuan dan kompetensi khusus yang harus dimiliki oleh siswa, (b) indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa, (c) peralatan atau kondisi apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat

melakukan sesuatu untuk kompetensi yang dikuasainya, dan (d) bahan ajar serta kegiatan yang ada dalam mendukung program pembelajaran terkait. (I Made Tegeh, 2014:76).

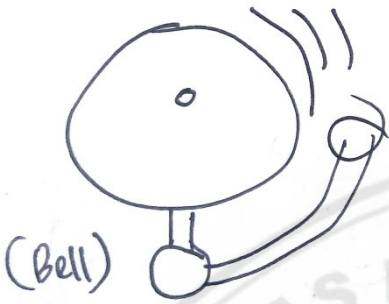



Tahapan desain dilakukan dengan menentukan tujuan pokok dari hasil yang ingin dicapai. Selanjutnya tujuan-tujuan tersebut disusun sebagai suatu rangkaian tujuan yang berurutan. Pada tahapan ini peneliti membuat kerangka acuan, butir penilaian dan deskripsi kegiatan untuk mencapai tujuan tersebut, selanjutnya disusun menjadi storyboard. Storyboard gambaran media pembelajaran yang memunculkan setiap perubahan layar komputer dan memberikan informasi penting atau biasa disebut dengan *prototype*. Pada penelitian ini peneliti melakukan perancangan melalui aplikasi *Macromedia Flash*. Kemudian peneliti menyiapkan materi, menyusun pertanyaan atau soal beserta jawabannya.

Peneliti membuat *prototype* yaitu gambaran desain media pembelajaran video dongeng interaktif *cultural and art* beserta durasi tampilannya dalam bentuk *story board*, berikut *story board* dibawah ini:




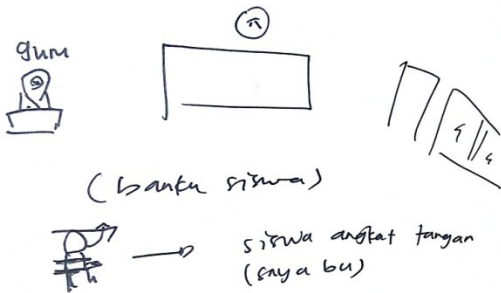
Tabel 3.1 Story Board desain media video dongeng interaktif *cultural and art*

Board	Durasi (menit : detik)	Keterangan Alur Naskah
	00:00 – 00:06	Beberapa siswa Tunagrahita ringan berangkat sekolah bersama


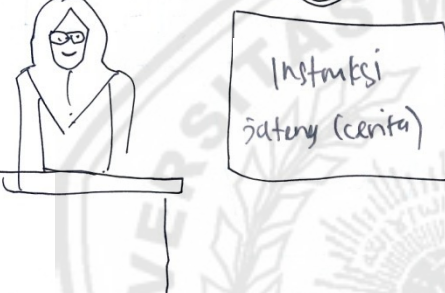


Lanjutan Tabel 3.1 *Story Board* desain media video dongeng interaktif *cultural and art*

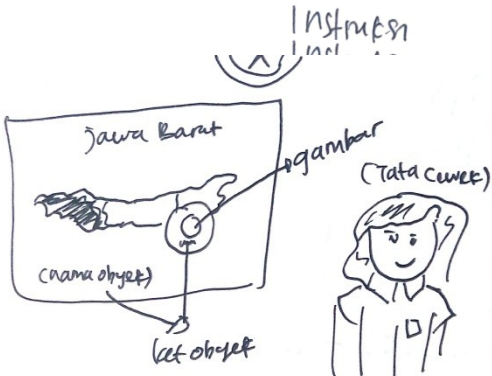
Board	Durasi (menit : detik)	Keterangan Alur Naskah
	00:07 – 00:09	Bel sekolah berbunyi tanda sieluruh siswa harus memasuki ruangan kelas (instruksi/Bahasa Indonesia)
	00:10 – 00:27	Instruksi siswa harus masuk kelas dan selamat datang di sekolah gambar <i>zoom out</i> dari langit samoai gerbang sekolah
	00:28 – 00:38	Siswa memasuki ruangan kelas secara bersama-sama, berjalan smapai masuk kelas.
	00:29 – 01:04	Siswa bersalaman saat bertemu dengan Ibu guru dan segera duduk di bangku masing-masing.

Lanjutan Tabel 3.1 *Story Board* desain media video dongeng interaktif *cultural and art*



Board	Durasi (menit : detik)	Keterangan Alur Naskah
	01:05 – 01:47	Ibu guru melakukan apersepsi dengan bertanya kesiapan siswa untuk belajar dan bertanya tentang Jawa Timur tempat tinggal siswa.
	01:48 – 01:58	Lima menit kemudian, tulisan background warna cerah.
	01:59 – 02:10	Instruksi dari Ibu guru agar siswa menceritakan seni dan budaya Jawa Timur.
	02:11 – 02:13	Seluruh siswa mengangkat tangan menandakan mereka ingin maju untuk bercerita di depan kelas sesuai dengan intruksi dari Ibu guru.

Lanjutan Tabel 3.1 *Story Board* desain media video dongeng interaktif *cultural and art*

Board	Durasi (menit : detik)	Keterangan Alur Naskah
	02:24 – 03:46	Tokoh Kuki menceritakan tentang seni dan budaya Jawa Timur.
	03:47 – 04:05	Guru memberikan Instruksi bahwa siswa harus menceritakan tentang Jawa Tengah.
	05:54 – 05:35	Tokoh Jimin menceritakan tentang seni dan budaya Jawa Tengah di depan kelas sesuai dengan instruksi dari Ibu Guru.
	05:36 – 05:50	Guru memberikan instruksi pada siswa untuk menceritakan tentang Jawa Timur di depan kelas.

	<p>06:12 – 06:35</p> <p>Tokoh Tata menceritakan tentang seni dan budaya daerah Jawa Barat di depan kelas sesuai dengan instruksi yang diberikan Ibu guru.</p>
---	---

Lanjutan Tabel 3.1 *Story Board* desain media video dongeng interaktif *cultural and art*

Board	Durasi (menit : detik)	Keterangan Alur Naskah
	<p>07:01 – 07:19</p>	<p>Guru memberikan apresiasi pada siswa yang sudah maju dan memberikan instruksi bahwa akan ada soal yang dijawab.</p>
	<p>08:13 – 08:32</p>	<p>Penutup berupa nasihat, perintah dan intruksi guru kepada siswa untuk terus belajar dan bertemu pada pembelajaran selanjutnya.</p>

c. Tahap Pengembangan

Langkah pengembangan mencakup kegiatan menggabungkan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai yang sudah dipersiapkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Segala hal yang perlu diperhatikan pemilihan materi sesuai karakteristik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, metode asesmen dan evaluasi yang akan diterapkan dalam pengembangan. (I Made Tegeh, 2014:78).

Setelah tahap desain atau perancangan selesai dilakukan maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahapan ini dilakukan melalui aplikasi *Macromedia Flash* dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang telah dirancang sesuai dengan analisis sebelumnya dengan urutan kegiatan berikut:

a) Membuat media dongeng interaktif

Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai dengan *storyboard* dan *prototype* yang telah dihasilkan sebelumnya menggunakan *Macromedia Flash*.

b) Validasi ahli materi dan ahli media.

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu selaku dosen mata kuliah pendidikan guru sekolah dasar dan ahli media yaitu selaku dosen mata kuliah sumber dan media pembelajaran. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk diuji cobakan pada siswa Tunagrahita secara langsung.

c) Validasi responden

Proses ini dilakukan oleh guru kelas siswa Tunagrahita di SDLB Purworejo II, Wironini Kota Pasuruan. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk diuji cobakan pada siswa Tunagrahita secara langsung.

d. Tahap Implementasi

Langkah yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu mengaplikasikan secara langsung produk pengembangan ke dalam proses pembelajaran pada 10 anak Tunagrahita ringan di tempat pelaksanaan penelitian yaitu SDLB Purworejo II yang terletak di Wironini Kota Pasuruan. Di dalam tahapan ini pihak sekolah

mengijinkan peneliti untuk berperan sebagai *observation* selama guru kelas sedang membantu untuk mengaplikasikan produk pengembangan, sehingga peneliti dapat mengetahui respon dan pengaruh produk pengembangannya serta dapat menuliskan catatan lapang secara rinci dan jelas serta dapat mencapai tujuan penelitian yang diharapkan.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap yang sangat penting. Allesi dan Trolip dalam bukunya menyatakan bahwa dalam mengevaluasi program pembelajaran berbasis komputer perlu melewati tiga fase, diantaranya adalah: (a) fase pertama disebut fase review kualitas, karena disinilah dilakukan control terhadap kualitas dari prosedur sebuah program pembelakaran, (b) fase kedua yaitu Fase uji pengguna (pilot testing), (c) evaluasi adalah proses untuk memperoleh representasi dari performansi dari program pembelajaran yang di kembangkan dari target populasi tempat program pembelajaran tersebut diterapkan. Fase ini adalah proses pemeriksaan terkait seberapa baik program pembelajaran tersebut bekerja di dalam seting pembelajaran yang nyata. Terlepas dari seberapa baik pengguna menilai program pembelajaran tersebut dalam uji coba penggunaan atau pilot testing, sangatlah penting di lakukan pengamatan yang lebih cepat lagi terhadap suatu program pembelajaran. (Allesi dan Trolip, 2004:89).

Evaluasi yang dimaksudkan yaitu untuk melakukan perbaikan-perbaikan dan penyesuaian yang memiliki kekurangan setelah produk diaplikasikan secara langsung dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di tempat penelitian sehingga produk tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDLB Purworejo II, yang terletak di Wironini yang beralamat di Jalan Erlangga No.31, desa Wironini, Purutrejo, Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67115. Penelitian ini akan dilakukan selama dua kali pada minggu pertama bulan April tahun 2018 yaitu pada tanggal 3 April 2018 sampai 4 April 2018 melalui proses tanpa tindakan dan menggunakan tindakan dalam skala kelompok besar. Objek penelitian ini yaitu 10 (sepuluh) orang siswa-siswi Tunagrahita ringan kelas V SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kiat/cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi penting sebanyak yang dibutuhkan terhadap masalah yang dihadapi oleh guru dan sekolah sebagai subyek penelitian dan informasi tentang analisis kebutuhan penelitian. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data terhadap subyek penelitian. Kegiatan tersebut dilakukan di SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan tepatnya pada 10 siswa-siswi kelas V Tunagrahita ringan. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat secara langsung masalah yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Trianto, 2010:266). Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara terstruktur yaitu wawancara yang

menggunakan pedoman wawancara namun masih dapat dikembangkan sesuai dengan situasi, kondisi dan kebutuhan yang diinginkan di lapangan.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa narasumber secara langsung yaitu: (a) Bapak Ikhsan Widodo selaku guru kelas V SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan, dan (b) Bapak Asrofil Mukminin selaku kepala sekolah SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas yaitu sehubungan dengan permasalahan yang dialami dalam pembelajaran *Cultural and Art* terhadap siswa Tunagrahita ringan, sedangkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah yaitu berhubungan dengan jumlah siswa dan klarifikasi ketunaan serta solusi yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi guru di dalam proses pembelajaran terhadap siswa Tunagrahita ringan.

3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil foto atau video terhadap suatu kegiatan dalam penelitian yang berlangsung. Kegiatan tersebut dilakukan saat berlangsungnya kegiatan observasi dan wawancara dengan berbagai narasumber yang ditentukan di SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan dengan menggunakan video recorder dan camera, serta dilengkapi dengan perekam suara.

4. Angket

Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015:142). Angket biasanya terdiri dari 3 bagian, yaitu petunjuk pengisian angket, identitas responden dan isi angket. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk kegiatan validasi materi dan media yang terdiri dari

ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon siswa terhadap media pembelajaran video dongeng interaktif.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, peneliti akan mengundang beberapa

ahli untuk bisa menjadi subyek uji coba. Adapun ahli tersebut yaitu:

a) Uji validasi

Kegiatan validasi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran video dongeng interaktif *cultural and arty* yang dilakukan oleh peneliti akan dilakukan oleh beberapa ahli, antara lain ahli media, ahli materi, responden yaitu guru kelas V SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan.

Kegiatan validasi sangat perlu dilakukan demi kebaikan hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Penjabaran validasi uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan dapat disimak dalam tabel berikut dibawah ini:

Tabel 3.2 Subyek Validasi Uji Coba video dongeng interaktif

No.	Validasi	Kriteria	Bidang Ahli
1.	Dosen Mata Kuliah Media Pembelajaran	Lulusan S2	Ahli Media
2.	Dosen Mata Kuliah Seni Budaya	Lulusan S2	Ahli Materi
3.	Guru Kelas V Tunagrahita ringan SDLB	Lulusan S1-S2	Responden
4.	Siswa Tunagrahita	Siswa SDLB	Responden

b) Uji coba siswa

Kegiatan uji coba siswa sebagai responden dilakukan oleh peneliti pada siswa Tunagrahita ringan kelas V SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video dongeng interaktif pada pembelajaran *cultural and arty* yang berlangsung untuk siswa Tunarahita ringan di dalam kelas V SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan. Hasilnya adalah hasil evaluasi siswa yang diperoleh dari hasil jawaban

siswa di kuis yang termuat dalam media video interaktif *cultural and art* dan lembar kerja siswa.

E. Instrumen Penelitian

Pada suatu penelitian, instrumen penelitian adalah alat yang paling penting yang dijadikan sebagai bahan panduan dan sumber dalam mengumpulkan informasi selama penelitian berlangsung. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti antara lain:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yaitu suatu lembaran yang berisi rentetan *list* tentang pembelajaran yang diharapkan yang akan diteliti. Untuk *list* yang kemudian terlihat pada kegiatan di lapangan diberikan penanda centang dan yang tidak muncul diberikan penanda yang berbeda pula atau bisa menggunakan penanda x dan sebagainya. Lembar observasi ini membantu peneliti dalam menemukan masalah dan segera mencocokkan masalah dengan kebutuhan di SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan selama penelitian berlangsung.

2. Panduan Wawancara

Panduan wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur yang berisi beberapa *list* pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber yaitu kepala sekolah dan guru kelas V di SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan sesuai kebutuhan kegiatan penelitian. Panduan wawancara membantu peneliti dalam pengumpulan informasi secara langsung melalui percakapan bersama dengan narasumber sesuai dengan batasan penelitian yang telah dirumuskan.

Gambaran kasar beberapa poin dalam panduan wawancara yaitu pertanyaan seputar kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran, harapan setelah dilakukan pembelajaran, sarana dan prasarana yang telah dimiliki, digunakan untuk apa sarana tersebut, mengajar menggunakan apa saja, dan lain sebagainya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berisi tentang foto profil sekolah yang dijadikan subyek penelitian pengembangan, kegiatan penelitian, rancangan (prototype) media pembelajaran tematik, produk akhir media, validasi media dan lain sejenisnya yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video dongeng interaktif di SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan. Selain itu dokumentasi yang digunakan oleh peneliti yaitu hasil rekaman suara pada saat melakukan kegiatan wawancara.

4. Lembar Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk segera dijawab. Pertanyaan yang disajikan juga harus singkat, jelas dan tidak terlalu banyak atau disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan yang diinginkan.

Pada penelitian ini, lembar angket yang digunakan oleh peneliti menyajikan beberapa pertanyaan yang ditujukan pada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran atau guru kelas. Selain beberapa ahli tersebut, peneliti juga mengajukan angket kepada siswa-siswi Tunagrahita ringan kelas V di SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan untuk mengetahui bagaimanakah tingkat kevalidan media video dongeng interaktif pada pembelajaran *cultural and art* yang berlangsung untuk siswa Tunagrahita ringan kelas V SD. Adapun lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi.

Angket validasi digunakan untuk memberikan nilai pada media video dongeng interaktif yang dikembangkan. Lembar tersebut diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran atau guru kelas V SDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan untuk digunakan dalam memvalidasi media yang telah dirancang oleh peneliti dari segi materi, penyajian, bahasa dan

kesesuaiannya dengan materi yang diajarkan. Adapun kisi-kisi lembar validasi media video dongeng interaktif dapat disimak pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar validasi video dongeng interaktif cultural and art (untuk ahli materi)

Aspek	Indikator
Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian isi video dongeng interaktif dengan materi dan Tujuan Pembelajaran 2. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi 3. Ketepatan konsep materi 4. Materi mudah dipahami 5. Pembelajaran membuat siswa menjadi semangat

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar validasi video dongeng interaktif cultural and art (untuk ahli media)

Aspek	Indikator
Desain Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan tampilan media 2. Kemenarikan warna media 3. Kemenarikan gambar dan animasi yang digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa 4. Kemenarikan efek suara dan musik yang digunakan dalam media 5. Huruf penerjemah yang digunakan sangat jelas bagi siswa
Konten Media	<ol style="list-style-type: none"> 6. Kemudahan memahami materi yang ada dalam media 7. Ketepatan konsep materi
Manfaat Media	<ol style="list-style-type: none"> 8. Media dapat digunakan dalam kelompok kecil 9. Media dapat digunakan dalam jangka panjang

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar validasi video dongeng interaktif cultural and art (untuk responden atau guru kelas)

Aspek	Indikator
Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media dengan materi 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 3. Media dapat memotivasi siswa 4. Metode membuat siswa bersemangat belajar 5. Memancing rasa ingin tahu siswa 6. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa 7. Media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

Instrumen berikutnya yaitu membuat *rating scale* untuk menentukan jawaban dari beberapa angket validasi diatas. *Rating scale* digunakan oleh responden untuk menjawab salah satu pertanyaan yang ada pada angket dari jawaban kuantitatif

yang telah disediakan (Sugiyono, 2015:98). Adapun skor dalam *rating scale* dapat disimak dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Kategori penilaian pada rating scale

No.	Skor	Keterangan
1.	5	80-100 % kriteria telah terpenuhi, berarti sangat baik, menarik, sesuai
2.	4	60-79 % kriteria telah terpenuhi, berarti baik, menarik, sesuai
3.	3	40-59 % kriteria telah terpenuhi, berarti cukup baik, menarik, sesuai
4.	2	20-39 % kriteria telah terpenuhi, berarti kurang baik, menarik, sesuai
5.	1	kurang dari 20% kriteria yang terpenuhi, berarti sangat tidak baik, sangat kurang sesuai, sangat kurang menarik

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Bogdan adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan yang lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. (Bogdan dalam Sugiyono, 2015:244). Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis data yang dikembangkan oleh *Miles Huberman* (Sugiyono, 2015:246). Agar meyakinkan data supaya mudah dipahami, maka langkah-langkah analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *Analysis Interactive*.

Miles Huberman telah membagi langkah-langkah kegiatan analisis data menjadi beberapa bagian yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Kualitatif
 - a. Pengumpulan data

Analisis data yang pertama kali dilakukan adalah pengumpulan data hasil observasi, wawancara, tes awal dan pengumpulan data berdasarkan kategori masalah penelitian.

b. Reduksi data

Analisis data yang kedua adalah reduksi data. Pada tahap ini dilakukan kegiatan menajamkan, menggolongkan, memilah/memilih, mengarahkan dan membuang data yang tidak perlu yang kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan dan dilakukan verifikasi.

c. Penyajian data

Kegiatan analisis data yang ketiga yaitu penyajian data yang diperoleh. Penyajian data ini dilakukan untuk membantu dalam membuat penarikan kesimpulan dan memberikan beberapa tindakan.

d. Penarikan kesimpulan

Analisis data terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Berikut ini panduan yang dijadikan dalam proses analisis data, diantaranya sebagai berikut: (a) dari hasil wawancara, observasi, pencatatan dokumentasi dan tes awal dilakukan reduksi data, (b) dari reduksi data lalu dilanjutkan dengan penyusunan sajian data yang berupa cerita sistematis (deskriptif) dengan suntingan peneliti supaya maknanya lebih jelas untuk dipahami. Sajian data ini dilengkapi dengan faktor pendukung yaitu metode, skema, bagan, tabel, kurva dan sebagainya, (c) berdasarkan data yang telah disajikan tersebut, kemudian dirumuskan kesimpulan sementara, dan (d) kesimpulan sementara tersebut akan terus berkembang sejalan dengan penemuan data-data baru dan pemahaman yang baru. Hal tersebut menyebabkan didapatnya suatu kesimpulan yang benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Kesimpulan data yang akan diambil adalah kesimpulan data yang telah dirumuskan setelah melewati beberapa proses analisis data sebelumnya sehingga

data tersebut perlu dirangkum oleh peneliti dan dapat berguna dalam pengambilan keputusan hasil penelitian untuk penelitian yang akan dilakukan pada siswa-siswi Tunagrahita ringan kelas V di SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan pada pembelajaran tematik SBdP tentang *cultural and art* Indonesia dan Bahasa Indonesia tentang memahami instruksi yang telah diberikan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data-data yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan sangat perlu untuk diolah kembali dan dianalisis oleh peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Pengecekan kembali data tersebut dapat dilakukan setelah semua data diperoleh peneliti secara lengkap.

Pengecekan data kembali dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber seperti angket dari beberapa ahli dan angket siswa. Dalam penelitian ini, pengecekan data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui wawancara pada beberapa sumber, yakni guru kelas VSDLB Purworejo II, Wironini, kota Pasuruan, kepala sekolah SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan, dan siswa Tunagrahita. Kemudian mengecek hasil dari angket validasi yang telah diberikan kepada beberapa ahli dan hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa Tunagrahita ringan kelas V di SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan.

Pengecekan kembalik juga dilakukan dengan cara mengecek data terhadap sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Pengecekan ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan hasil wawancara, yang kemudian dicek dengan hasil observasi dan dokumentasi serta hasil dari angket validasi dan evaluasi siswa. Adapun salah satu teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah

Analisis Data Kevalidan Media Video Dongeng Interaktif *Cultural and Art*.

Setelah memperoleh data yang digunakan untuk menjawab kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, maka data itu harus dianalisis kembali oleh

peneliti serta dicek dengan data-data lain yang telah diperoleh sebelumnya. Peneliti harus menentukan nilai rata-rata dari setiap validator dengan menghitung jumlah nilai semua aspek yang dibagi dengan banyaknya pernyataan atau pertanyaan dan indikator yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Hal tersebut dapat dirumuskan dengan menggunakan perhitungan berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari
 ΣR = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator
 N = Jumlah skor maksimal

Kegiatan selanjutnya yaitu menentukan kevalidan media video dogeng interaktif *cultural and art* dari hasil yang diperoleh pada perhitungan yang menggunakan rumus diatas. Kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Video Dongeng Interaktif *cultural and art*

Kategori	Besarnya presentase	Keterangan
A	80% - 100%	Valid
B	60% - 79%	Cukup Valid
C	50% - 59%	Kurang Valid
D	0% - 49%	Tidak Valid

Pengembangan media pembelajaran video dongeng interaktif *cultural and art* dapat diputuskan valid dan baik digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran atau guru kelas memperoleh $\geq 60\%$ dan $\geq 80\%$ perolehan presentase skor.

Kegiatan berikutnya menentukan kevalidan media video dogeng interaktif *cultural and art* dari hasil evaluasi siswa Tunagrahita yang telah mengerjakan

soal. Kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Video Dongeng Interaktif *cultural and art* dilihat dari hasil evaluasi siswa Tunagrahita

Kategori Skor Nilai	Berapa Soal dijawab Benar	Jumlah Siswa dari 10 siswa	Keterangan
A	5 soal	1 – 5 siswa	Sangat Valid
B	4 soal	1 – 5 siswa	Valid
C	3 soal	1 – 5 siswa	Cukup Valid
D	2 soal	1 – 5 siswa	Kurang Valid
E	1 soal	1 – 5 siswa	Tidak Valid

Pengembangan media pembelajaran video dongeng interaktif *cultural and art* dapat diputuskan valid dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila terdapat skor nilai yang paling banyak muncul dari hasil evaluasi oleh 10 siswa Tunagrahita Ringan SDLB Purworejo II, Wironini, Kota Pasuruan.

